

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
PÓSTER DE REGALO
POKéMON RANGER 3
REVISTA
POKéMON
TM
Por los expertos de
Nintendo Acción
Guía de maestros
POKéMON
RANGER
Trazos de Luz
TERCERA ENTREGA
Suplemento de Nintendo Acción nº 220

Las Ruinas del Alba

Tu nueva misión Ranger es en las Ruinas del Alba. Resuelve diversos enigmas antes de llegar a la sala final, donde te espera el legendario Entei. Poco después aparece Red Eye y recuperas a Brisa.

1. Misión: ¡Rescata a Brisa!

Al entrar en Ruinas Alba, Blue Eye te recuerda que debes adoptar tu pose de inicio de misión: superar las Ruinas Alba y rescatar a Brisa. Avanza a la sala siguiente y destruye la Barrera psíquica. Consigues un Magnemite.



2. Libera a más Pichu de los Nappers

Si avanzas por el pasillo central terminarás por encontrarte con dos Nappers. Tienen a dos de los Pichu secuestrados en Isla Dolzor, así que deberás capturarlos para luego liberarlos y que Pichu Kelele quede contento.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pichu	2	R-004	Eléctrico	Recargar	Electrizar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.

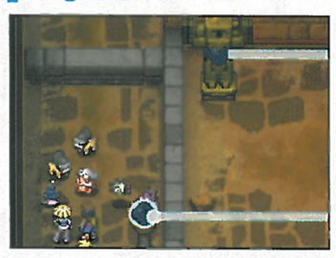
3. Activa el Orbe Misterioso

Los Nappers huyen y ves un orbe misterioso sobre una columna y una estatua detrás. La sala izquierda no tiene salida, así que usa el Poder Psique de algún Pokémon para activar el orbe y abrir la otra puerta.



4. Espejito espejito

La siguiente sala tiene dos Shieldon y dos espejos. Si los tocas, podrás cambiar su orientación. Debes colocarlos de manera que al activar el orbe misterioso del otro lado, la luz rebote y llegue a la estatua (toca los dos). Se abrirá otra puerta para seguir.



5. Emboscadas Napper

Avanza por la escalera y captura al Quilava. Después, un Napper te saldrá al paso con un Xatu bajo su control. Es un Pokémon sencillo de capturar, pero estará muy inquieto por lo que deberás usar Poké Ayudas de tus Pokémon. Si avanzas a la siguiente sala, en el pasillo central el Napper de antes unirá sus fuerzas a otros dos. En esta ocasión ponen todo su empeño y envían a Bronzor, Sableye y Bibarel. Los capturas a todos, pero se han ganado el respeto de Blue Eye por su esfuerzo.





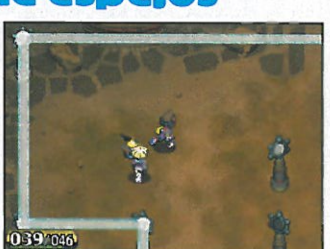
6. Rompe la gran barrera

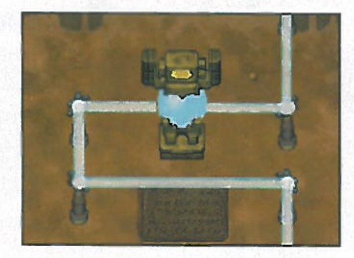
La pequeña sala que hay después está bloqueada por una barrera. Deberás volver a las escaleras y capturar a los dos Quilava para poder destruirla combinando sus movimientos de campo. En todo caso llévate a algún Bibarel de la sala anterior.



7. Laberinto de espejos

En la siguiente sala activas dos orbes misteriosos, uno en cada lado, pero sólo tras colocar los espejos bien. Para activar el primero, debes ir tocando los espejos de la izquierda, sigue la pared, luego por el fondo de la sala tras la estatua y el espejo a su derecha. No olvides destruir la columna del fondo con Mankey. Para el otro orbe, debes tocar el espejo inferior derecho, y luego los espejos más cercanos que rodean a la estatua. Cuando actives ambos orbes, el gran portón se abrirá.





POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Bibarel	2	R-138	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Xatu	1	R-176	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x2	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Sableye	1	R-177	Siniestro	Siniestro	Corte x1	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente.
Bronzor	1	R-184	Acero	Acero	Poder Psique x1	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.

8. La última sala de las ruinas

Guarda la partida antes de entrar en la última sala de las Ruinas Alba. Parece que habéis llegado antes que Red Eye. Blue Eye se fija en la lápida de piedra que preside la sala, y justo cuando se acerca, oyen un rugido en las profundidades.



9. La furia de Entei

Un poderoso Pokémon aterriza y destruye una gran roca en la sala, y a continuación ruge con fuerza. Se trata del legendario Entei, furioso porque habéis estado fisgando en sus dominios. Te adelantas a Blue Eye para enfrentarte a Entei.



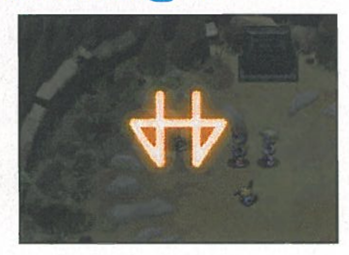
10. Captura a Entei

Ojo con el Lanzallamas de Entei, ¡lo ejecuta con rapidez! Cuando rellenes la mitad de su barra, ayúdate de los Bibarel para calmarle (hazlo después de su Llamarada o Estallido, y por la espalda). Termina la captura esquivando su Vel. Extrema.



11. Nuevo Glifo Ranger

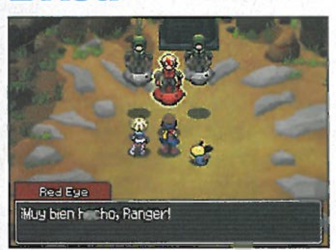
Al ganarte la amistad de Entei, te deja ver su Glifo. De nuevo debes registrar el Glifo en el Capturador imitando el dibujo que acabas de ver. Blue Eye te agradece la ayuda al capturar a Entei, pero no parece que haya visto el Glifo.



RUINAS DEL ALBA, ISLA MIRONDA						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Magnemite	2	R-110	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura la energía del Capturador.
Kirlia	4	R-134	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x2	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Bibarel	3	R-138	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Quilava	2	R-158	Fuego	Fuego	Quemar x2	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Baltoy	4	R-173	Psíquico	Psíquico	Destruir x1	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.
Natu	3	R-175	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x1	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Xatu	1	R-176	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x2	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Sableye	1	R-177	Siniestro	Siniestro	Corte x1	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente.
Shieldon	2	R-178	Acero	Acero	Placaje x2	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.
Sandshrew	1	R-180	Tierra	Tierra	Destruir x1	Provoca grietas en el suelo a su alrededor que frenan al oponente.
Mankey	1	R-182	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina puñetazos al oponente.
Bronzor	2	R-184	Acero	Acero	Poder Psique x1	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.

12. Rescata a Brisa

Justo entonces aparece Red Eye, y trae a Brisa. Parece que está dispuesto a cumplir el trato, así que entregas a Blue Eye y rescatas a Brisa. Luego Red Eye se marcha, no sin antes haber conseguido el símbolo de Entei y lanzarte unos Electrode de regalo.



ENCUENTRO POCO COMÚN						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Entei	1	R-186	Fuego	Fuego	Ninguno	Ataca creando grandes columnas de fuego.

El submarino Napper

Gracias a Brisa, localizáis la guarida Napper junto a la playa sur de Isla Mironda. Tras ayudarte de Entei y Raikou, descubrís que su guarida es un submarino. Adéntrate en él para detener a Blue Eye.

1. Sal de Ruinas Alba

Brisa ha colocado un localizador a los Nappers, pero lo primero es arreglar su Capturador. Los Electrode han destruido la salida, así que deberás montar sobre Entei y romper las rocas del este para salir de la zona.



VÍA MIRONDA ESTE, ISLA MIRONDA						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Sunflora	2	R-011	Planta	Planta	Corte x2	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Jumpluff	2	R-028	Planta	Planta	Corte x2	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Magby	1	R-187	Fuego	Fuego	Quemar x1	Lanza llamaradas contra el oponente.
Sandshrew	2	R-180	Tierra	Tierra	Destruir x1	Provoca grietas en el suelo a su alrededor que frenan al oponente.

2. De recados por Isla Mironda

Es hora de cumplir algunos nuevos recados. En la nueva zona de Vía Mironda un chico te pide que rescates a unos Jumpluff. Captúralos y verás su Glifo. Ya en Villagonal, un aldeano te pide que destruyas las rocas que bloquean la Vía Mironda. Monta en Entei y te llevará al lugar. Por último, junto al Puente de Buck, una señora te pide que le lleves una medicina a su hijo, que vive en Cocona en Isla Reíris. Si cumples todos los Recados, no te olvides de mejorar tu Capturador.





3. Reunión en Casa de Rodel

Eustaquio espera en la Casa de Rodel. Allí Brisa cuenta que ha puesto un localizador en la guarida de los Nappers, y que con su Capturador podríais ir. Los Nappers planean coger a Moltres. Lea cuenta que los Nappers podrían estar recogiendo las invoformas para abrir una puerta ancestral. Luego Panema os arregla el Capturador y localizáis la guarida Napper al sur de la playa de Isla Mironda, a la que se accede desde la cueva de Villagonal.





4. Carrera con Entei y Raikou

Al otro lado de la cueva unos Nappers os cuentan que se van en 2 minutos. Monta en Entei y corre a toda velocidad rompiendo rocas a tu paso (usa su ataque para las rocas grandes). Es importante que te vayas fijando en el mapa para esquivar los caminos sin salida y evitar a los Pokémon del camino. Más adelante, deberás montar en Raikou, e ir saltando entre peñascos por encima del mar hasta llegar al submarino Napper. De un salto estarás en el submarino.





ACANTILADO TEMOR, ISLA MIRONDA						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Kricketune	1	R-030	Bicho	Bicho	Corte x2	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Mankey	1	R-182	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina puñetazos al oponente.
Combee	2	R-192	Bicho	Volador	Corte x1	Lanza varios tornados contra el oponente.

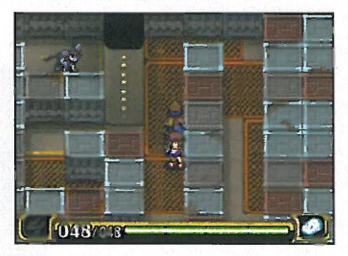
5. El Submarino Napper

Brisa y tú os bajáis de Raikou y entráis en el submarino. Justo entonces el submarino cierra su escotilla y se sumerge en el agua. Deberás llegar hasta el final esta vez, y encontrar a Blue Eye para poder salir de nuevo.



6. El laberinto de cajas

Cruza la siguiente sala, coge al Pikachu, y ve por la salida de arriba. Deberás superar un laberinto de cajas y capturar a dos Luxio. Uno está nada más entrar hacia arriba. El otro lo verás en una pequeña sala al final, al sureste del laberinto.



7. Emboscada Napper

Usa el movimiento Electrizar x2 de ambos Luxio para superar la compuerta que hay por la salida de debajo de la sala anterior. Poco después te cruzarás con dos Napper que piden refuerzos: Al final 6 Nappers os envían a 3 Gible y 3 Makuhita.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Makuhita	3	R-197	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina varios puñetazos al oponente.
Gible	3	R-199	Dragón	Dragón	Destruir x1	Lanza llamaradas contra el oponente.

8. Rescata a los amigos de Pichu

Al entrar en la siguiente sala, Pichu oye algo y sale corriendo. Síguele y llegarás a la jaula en la que están sus amigos de Isla Dolzor. Vuelve a por Gligar y Sandslash en la primera sala para romper la puerta de la jaula y liberarlos.



ACUMULAR ENERGÍA

Panema ha mejorado tu Capturador y ahora puedes acumular energía dejando quieto el Disco Capturador un tiempo. Esto duplica la amistad transmitida al Pokémon. También puedes hacer lo mismo al trazar Glifos Ranger y el Pokémon invocado será más poderoso.

SUBMARINO, BAHÍA MIRONDA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pikachu	2	R-005	Eléctrico	Recargar	Recargar x3	Restaura la energía del Capturador.
Gligar	1	R-107	Tierra	Tierra	Corte x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Luxio	3	R-124	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x2	Hace que caigan rayos que frenan al oponente.
Dusclops	3	R-149	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x2	Crea varias nubes de energía negativa a su alrededor que frenan al oponente.
Sandslash	1	R-181	Tierra	Tierra	Corte x3	Provoca grietas en el suelo a su alrededor que frenan al oponente.
Chimchar	1	R-194	Fuego	Fuego	Quemar x1	Lanza llamaradas contra el oponente.
Makuhita	5	R-197	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina varios puñetazos al oponente.
Sneasel	3	R-202	Siniestro	Siniestro	Corte x2	Ataca al oponente con un viento siniestro.

9. Salas Vigiladas por Pokémon

Vuelve a la sala de abajo y continúa a la derecha. En la siguiente sala, un Napper ordena a unos Dusclops vigilar la sala. Como hiciste en el Bosque Oscunoir, ten cuidado de que no te vean. Lo mejor es que sigas a uno de cerca mientras hace el círculo. En la siguiente sala los Nappers mandarán a un grupo de Makuhita y Sneasel para impediros el paso. Los Sneasel te perseguirán allá donde vayas, mientras que los Makuhita tratarán de alcanzarte con sus puñetazos.





10. Ataque Rampardos



En la siguiente sala os atacan dos Napper con dos Rampardos. Se trata de una captura complicada por que ambos están inquietos, tienen mucha resistencia y un ataque que cubre toda el área. A continuación, guarda la partida.

POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Rampardos	2	Rampardos	Roca	Roca	Destruir x3	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.≤

11. El Feraligatr de Blue Eye





En la sala de control del submarino se encuentra Blue Eye. Antes de entrar, captura al Luxio de la sala anterior. Os espera Blue Eye con ganas de revancha. Tras acabar con el Totodile y Croconaw de sus ayudantes, Blue Eye os envía al poderoso Feraligatr. Un Pokémon de gran resistencia que atacará con bolas de agua y placajes. A mitad de captura se pondrá furioso y atacará más rápidamente. Cuando le quede poca energía, empezará a lanzar hidrobombas.

12. El Plan Z



Mientras Blue Eye se recupera de la derrota, recibe una llamada misteriosa. Al volver, decide que es hora de poner en marcha el Plan Z: Estrellar el submarino. Blue Eye sale huyendo y el submarino se hunde en posición vertical.

13. Submarino Vertical



Tras el choque, Brisa y tú despertáis entre los escombros. Parece que el submarino ha quedado en posición vertical y se hunde. El Pichu Kelele os cae encima poco después, y uno de sus amigos os lanza una escalera para poder subir.

POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Totodile	1	R-090	Agua	Agua	Mojar x1	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Croconaw	1	R-091	Agua	Agua	Destruir x3	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Feraligatr	1	R-092	Agua	Agua	Placaje x1	Ataca abordando furiosamente al Disco Capturador.

14. Hundimiento en 10 minutos



Arriba os espera Pichu, a quien agradecéis la ayuda. Parece que tendréis que rescatar a los distintos Pichu por el submarino, y lo peor es que sólo disponéis de 10 minutos para hacerlo y salir por la escotilla.

15. Sube por la verja



Para subir, debes agarrarte a la verja. En tu camino se cruzarán Pokémon que los Nappers habían capturado. Captúralos, no huyas. Además, hay fugas de gases que debes evitar calculando su frecuencia o te caerás.

16. Caídas calculadas



En la siguiente sala debes subir por la verja de la izquierda y dejarte caer desde la verja a la derecha. Fíjate en el mapa para ver dónde hay caídas de estas. Sigue subiendo por la verja de la izquierda y déjate caer desde arriba.

17. Dadajets por doquier



Sigue subiendo por la verja de la derecha en esta sala, atento a los Dadajets que caen desde arriba: evítalos o te harán caer. Antes de que caigan verás agua que cae y te avisa de su próxima caída. Aquí encuentras al segundo Pichu.



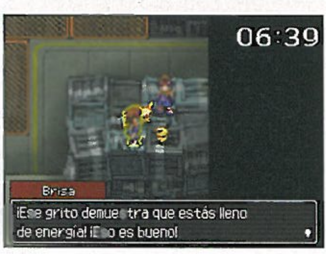
POKéMON
RANGER
TRAZOS DE LUZ
The Pokémon Company


Pokémon
RANGER
TRAZOS DE LUZ
The Pokémon Company

18. Sigue subiendo

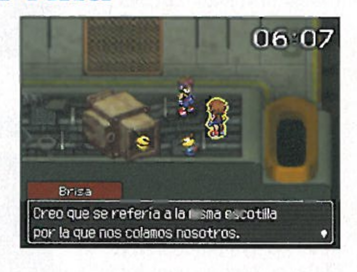
El submarino se está hundiendo cada vez más, así que tanto vosotros como los Pokémon debéis seguir subiendo. Esquiva los gases en la primera sala y a los Gligar en la segunda antes de dejarte caer por la derecha. En la siguiente sala oís un nuevo llanto de Pichu. En esta sala en vez de Dadajets caen cajas. Déjate caer al principio y luego avanza en lateral a la derecha. Verás al Pichu sobre un montón de escombros. Vuelve a la verja y sigue subiendo mientras esquivas las cajas.





19. El último Pichu

Por fin encontráis al último Pichu en unos escombros. Ahora tenéis que encontrar la escotilla, y rápido, porque el submarino se hunde. Utiliza el movimiento de campo Placaje x3 de Furret para destruir los escombros y seguir subiendo.



20. Libera a Blue Eye

En la última sala, Blue Eye ha quedado atrapada bajo una caja y los Nappers no saben qué hacer. Rangers y Nappers combinan sus esfuerzos para retirar la caja y liberar a Blue Eye. Ahora centráis vuestros esfuerzos en abrir la escotilla y salir.



21. Eustaquio al rescate

Los Pokémon, Nappers y Rangers por fin salen del submarino. Brisa y tú aparecéis en medio del mar, pero Blue Eye y sus secuaces aprovechan para huir. Eustaquio aparece a bordo del Unión para recogeros, y le contáis la aventura. Misión cumplida.

SUBMARINO VERTICAL, BAHÍA MIRONDA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pikachu	2	R-005	Eléctrico	Recargar	Recargar x3	Restaura la energía del Capturador.
Furret	1	R-013	Normal	Normal	Placaje x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Rampardos	1	R-051	Roca	Roca	Destruir x3	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.
Ledyba	1	R-093	Bicho	Bicho	Placaje x1	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Gligar	2	R-107	Tierra	Tierra	Corte x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Mothim	3	R-156	Bicho	Bicho	Corte x2	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Misdreavus	2	R-160	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x1	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.
Combee	1	R-192	Bicho	Volador	Corte x1	Lanza varios tornados contra el oponente.
Gible	1	R-199	Dragón	Dragón	Destruir x1	Lanza llamaradas contra el oponente.
Yanma	2	R-204	Bicho	Bicho	Corte x2	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.

22. Recados en Isla Mironda

En Villagonal tienes dos nuevos recados: Una madre te pide que vayas a buscar a su hijo a las Ruinas del Alba, mientras que una anciana te pide que destruyas tres trampas de Pokémon desperdigadas por toda la Isla Mironda.



23. Recados (2)

A continuación debes volver a Isla Reíris para informar a Rodel de lo ocurrido. Rodel os aconseja pedirle a Buck ayuda para reparar el Unión, y de paso visitáis Isla Dolzor para dejar a los Pichu en su casa.



El despertar de Moltres

Embarcáis en el Unión para ir a Isla Fascuas, donde duerme Moltres. Red Eye se ha adelantado y usa sus gurantes de control para despertar a este legendario Pokémon, ¿qué estará tramando?

POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Phanpy	1	R-209	Tierra	Tierra	Placaje x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Torchic	1	R-211	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.

1. Recados en Isla Reiris

Una chica en Bahía Rizada te pide ayuda para tranquilizar a 4 Pokémon que han comido sus bollos picantes. En Cocona, un anciano te pide que persigas a su Starly y un chico que rescates a su Bidoof en Cueva Rasposa.



2. Visita a Buck

Sigue tu camino hasta Cocona y visita a Buck. El anciano se alegrará de ver a los Pichu, y mejorará la música del ukelele del Pichu; pero os pedirá que los llevéis a Isla Dolzor. Por su parte, Buck sale corriendo a ayudar con el Unión en Villagonal.



3. El hogar de los Pichu

Pedid al pescador que os lleve a Isla Dolzor. Los Pichu salen corriendo nada más llegar para avisar a los Pichu que rescataste antes. Luego os llevan a su árbol hueco para cantar todos juntos y agradeceros vuestra ayuda.



4. La carta de Blue Eye

Al volver a Isla Dolzor, Rafa os sale al paso y os da una carta. La ha enviado Blue Eye y quería disculparse por haber hundido el submarino: la habían expulsado de los Nappers, y ahora se venga revelando el paradero de Red Eye: El Volcán Fascuas.



5. Rumbo a Isla Fascuas

Volvéis rápidamente a Villagonal a ver si el Unión ha sido reparado. Buck ya ha terminado su trabajo en el Unión, por lo que le contáis a Eustaquio que debéis poner rumbo al Volcán Fascuas inmediatamente.



6. Misión: ¡Protege a Moltres!

Vuestra misión en esta isla consiste en llegar a la cima del Volcán Fascuas antes que Red Eye para proteger a Moltres. Pero no será fácil: al poco de avanzar os salen dos Nappers al paso y os envían a Phanpy y Torchic.



7. Ríos de lava

Bloquea el primer río de lava empujando una piedra con Placaje x2 de Phanpy. Captura a Donphan tras el primer río y sube las escaleras para empujar la 2ª roca y bloquear el otro río de lava con Placaje x3 de Donphan. Sigue subiendo.



8. Fuego en la montaña

Charmeleon y Numel se han puesto a lanzar llamas sin control en el volcán. Debes avanzar mientras esquivas sus ataques hasta llegar a donde están los Nappers, que os envían un Numel y un Charmeleon.





POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Charmeleon	1	R-207	Fuego	Fuego	Quemar x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Numel	1	R-214	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.

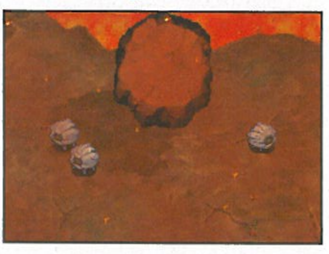
9. Dentro del volcán

Aprovecha y recupera fuerzas en la cabaña antes de entrar al volcán. Una vez dentro lo primero es cruzar el río de lava por la izquierda y capturar un Shelgon. Usa su movimiento Placaje x3 para empujar la losa de la entrada.



10. La gran losa de piedra

Al otro lado del río de lava debes capturar a tres Shelgon: uno fuera y dos en una sala posterior. Llévalos frente a la gran losa del otro lado y combina sus poderes para empujarla. Avanza y dos Nappers saldrán al paso con Torchic y Combusken.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Torchic	1	R-211	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Combusken	1	R-212	Fuego	Fuego	Destruir x3	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.

11. La roca en llamas

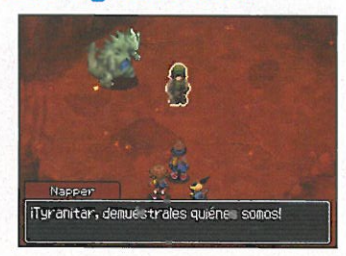
La siguiente zona está bloqueada por una roca en llamas. Primero captura a dos Gastrodon en la zona oeste, apaga las llamas de la roca combinando sus Mojar x3 y rompe la roca con la ayuda de Primeape.



SUBMARINO VERTICAL, BAHÍA MIRONDA						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pikachu	4	R-005	Eléctrico	Recargar	Recargar x3	Restaura la energía del Capturador.
Weezing	1	R-046	Veneno	Veneno	Destruir x2	Libera un gas tóxico a su alrededor que fatiga al oponente.
Golem	3	R-049	Roca	Roca	Destruir x3	Hace que caigan muchas rocas para atacar al oponente.
Gastrodon	3	R-087	Agua	Agua	Mojar x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Marshtomp	2	R-096	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Primeape	2	R-183	Lucha	Lucha	Destruir x3	Propina puñetazos al oponente.
Makuhita	1	R-197	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina varios puñetazos al oponente.
Charmander	2	R-206	Fuego	Fuego	Quemar x1	Lanza llamaradas contra el oponente.
Charmeleon	4	R-207	Fuego	Fuego	Quemar x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Phanpy	1	R-209	Tierra	Tierra	Placaje x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Donphan	1	R-210	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Torchic	1	R-211	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Combusken	1	R-212	Fuego	Fuego	Destruir x3	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Numel	5	R-214	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Camerupt	1	R-215	Fuego	Fuego	Quemar x3	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Larvitar	2	R-216	Tierra	Tierra	Destruir x2	Provoca grietas en el suelo a su alrededor que frenan al oponente
Pupitar	1	R-217	Tierra	Tierra	Destruir x3	Provoca grietas en el suelo a su alrededor que frenan al oponente
Shelgon	4	R-220	Dragón	Dragón	Placaje x3	Lanza grandes llamaradas contra el oponente.

12. El poder de Tyranitar

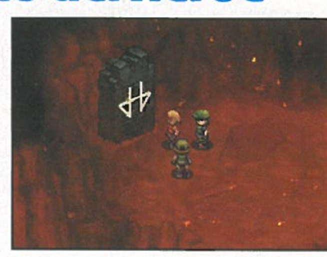
En la antesala de la cima del volcán os espera otro Napper con un Tyranitar. Te atacará con sus Hiperrayos, Avalanchas y Pulsos Umbríos con gran poder, pero no es tan resistente como un jefe final. Cuando acabes con él, no olvides guardar la partida.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Tyranitar	1	R-218	Tierra	Tierra	Destruir x4	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.

13. El monolito del Héroe

Por fin habéis alcanzado a Red Eye y los suyos. Se han encontrado ante un gran monolito que bloquea el paso, pero Red Eye no tarda en dibujar el símbolo de Entei y la puerta desaparece. Haz lo mismo para seguirle a la cima del volcán.



14. La cima del volcán

Red Eye no se sorprende demasiado de veros en la cima del volcán. Le ordena a sus secuaces que os entretengan enviando a dos Scyther. La captura es sencilla, pero Red Eye consigue el tiempo suficiente para despertar a Moltres.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Scyther	2	R-222	Bicho	Bicho	Corte x2	Salta ágilmente y efectúa ataques cortantes.

15. El despertar de Moltres

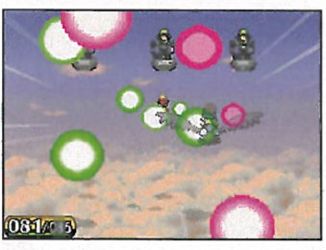
Esta vez Red Eye ha ganado. Su única intención era despertar a Moltres y lo ha conseguido. Moltres se levanta majestuosamente y se marcha volando. Red Eye sale volando en su Dadajet, tras romper el Capturador de Brisa.



16. Persecución aérea

Pero no todo está perdido. Brisa te deja montar en su Staraptor para salir en persecución de los Nappers. En la carrera te saldrán al paso los hermanos Dada, que volarán rápidamente mientras disparan plasma. Esquiva los disparos y te enviarán a 10 Hoothoot y 4 Noctowl. Luego aparecerán las hermanas Dada, que disparan plasma mucho más rápido y de forma que sus disparos son complicados de esquivar. Si aguantas, te enviarán a 12 Pidgey y 4 Pidgeotto.





POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pidgey	12	R-001	Volador	Volador	Corte x1	Lanza varios tornados contra el oponente.
Pidgeotto	4	R-002	Volador	Volador	Corte x2	Lanza varios tornados contra el oponente.
Hoothoot	10	R-031	Volador	Volador	Corte x1	Provoca tornados a su alrededor.
Noctowl	4	R-032	Volador	Volador	Poder Psique x2	Provoca tornados a su alrededor.
Charizard	1	R-208	Fuego	Fuego	Destruir x4	Escupe fuego mientras vuela rápidamente.

17. El Dadajet de Red Eye

Al alcanzar a Red Eye, empieza a hacer piruetas mientras te dispara plasma. Sus disparos son veloces y difíciles de esquivar, así que trata de moverte rápido por el aire y de fijarte en la pauta de sus disparos.



18. Captura aérea de Charizard

Red Eye te envía a Charizard. Pese a ser un jefe final, no tiene gran resistencia, para compensar que no puedes usar Poké Ayudas. Tras capturarlo, Red Eye se marcha rápido en su Dadajet, pero un secuaz suyo ha dicho algo de Articuno...



Suicune en Isla Solfía

Vuela con los Staraptor a Isla Solfía a investigar sobre Articuno. Además debes expulsar a los Nappers y encontrar a Suicune y a Cretón.

1. Informa a Rodel

Tras la misión informas a Rodel. Le contáis lo ocurrido y la nueva pista sobre Articuno. Lea os señala que la alfombra de la casa es justo de este Pokémon y que tiene su origen en Acuarretiro en Isla Solfía.



2. La vuelta de los Staraptor

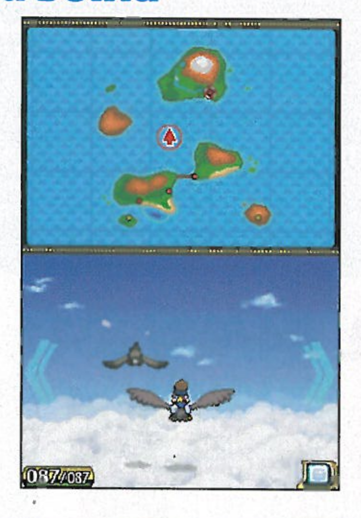
Entonces Bigón aparece y avisa de que ha visto a unos Nappers junto al almacén de Cabo Afilado. Resulta que en este almacén tenían capturados a los Staraptor. Derrota al Ledian del Napper y rompe la jaula con el Corte x2 de Ivysaur y Pelipper.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ledian	1	R-094	Bicho	Bicho	Destruir x3	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.

3. Vuela a Isla Solfía

Ahora ya puedes capturar a los Staraptor para poder volar entre las islas de Oblivia. Captura uno y tócalo para empezar a volar. El vuelo es sencillo: toca la pantalla para avanzar, y los laterales para girar. Cuando te acerques a algún lugar de aterrizaje aparecerá un botón, y hay una lista de lugares a los que puedes ir. También hay Pokémon salvajes en el cielo; para capturarlos primero debes alcanzarlos mientras vuelas. Ahora dirígete a Isla Solfía al noreste volando sobre Staraptor.



CIELO DE OBLIVIA						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pidgey	¿?	R-001	Volador	Volador	Corte x1	Lanza varios tornados contra el oponente.
Pidgeotto	¿?	R-002	Volador	Volador	Corte x2	Lanza varios tornados contra el oponente.
Starly	¿?	R-228	Volador	Volador	Corte x1	Lanza varios tornados contra el oponente.
Staravia	¿?	R-229	Volador	Volador	Corte x3	Lanza varios tornados contra el oponente.
Drifloon	¿?	R-232	Fantasma	Fantasma	Placaje x1	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.

4. Dos Nappers y Latios

Al sobrevolar Acuarretiro véis a lo lejos cómo dos Nappers persiguen a Latios (Latias si tu personaje es una chica). Latios sale huyendo y los Nappers os envían unos cuantos Wingull y Pelipper para calmar su frustración.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Wingull	9	R-023	Volador	Volador	Corte x1	Provoca tornados a su alrededor.
Pelipper	4	R-024	Volador	Volador	Corte x2	Provoca tornados a su alrededor.

5. Los servicios de Alada

Una misteriosa mujer os ve aterrizar en Acuarretiro. Se trata de Alada, la amiga de los Pokémon pájaro. Habla con ella si quieres llevarte a algún Pokémon volador contigo. Además, liberará a Skarmory, Pidgeot y Staravia por los cielos.



ACUARRETIRO, ISLA SOLFÍA						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Snubbull	2	R-236	Normal	Normal	Placaje x2	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Granbull	1	R-237	Normal	Normal	Placaje x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.

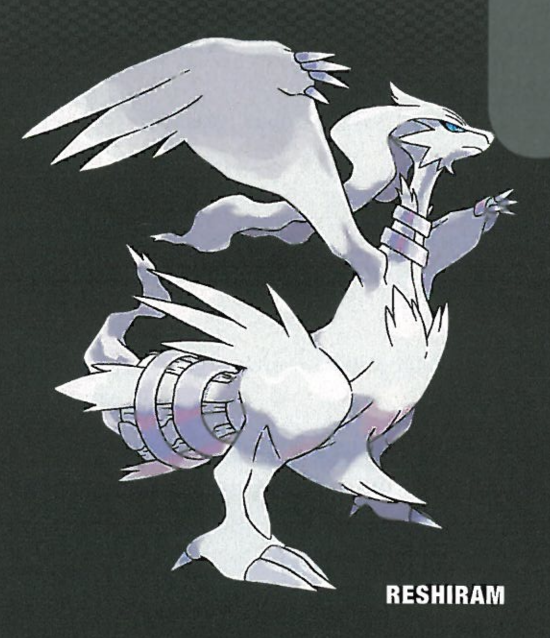
La aventura de Suicune continuará en el próximo número

NINTENDO DS

The Pokémon Company

Nintendo®

¡MÁS DE 150 NUEVOS POKÉMON POR DESCUBRIR EN UNA AVENTURA COMPLETAMENTE NUEVA!



RESHIRAM

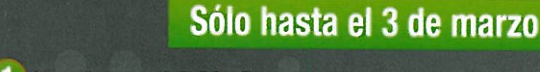




ZEKROM



¡Consigue al Pokémon Celebi en GAME!



Sólo hasta el 3 de marzo



Descarga disponible sólo en GAME

1 Consigue a Celebi sólo en tu tienda GAME, en las versiones: Pokémon Oro, Pokémon Plata, Pokémon Diamante, Pokémon Perla y Pokémon Platino.

2 También podrás transferirlo a tu Pokémon Edición Negra o a tu Pokémon Edición Blanca y tal vez descubras al nuevo Pokémon: Zorua.

A LA VENTA EL 04/03/2011

EDICIÓN LIMITADA DE NINTENDO DSi
INCLUYE LOS POKÉMON LEGENDARIOS RESHIRAM Y ZEKROM

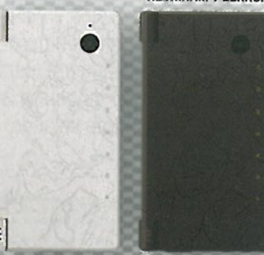






¡Reserva ya disponible!





WWW.POKEMONNEGRABLANCA.ES

© 2011 Pokémon. © 1995–2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.